

1. Azartspēles organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un tālruna numurs

SIA "BALTENT"
Reģ. Nr. 40203068277
Ģertrūdes iela 12-7,
LV-1010, Rīga, Latvija
Tel: 27775559

2. Spēles nosaukums un veids

Bow of Artemis
Spēļu Automātu spēle
Ražotājs: Pragmatic Play Ltd.

3. Spēles dalības maksa (likme)

Minimālā likme 0.05 EUR
Maksimālā likme 250.00 EUR

4. Kārtība, kādā dalībnieks var piedalīties spēlē

Interneta vietnē www.spins.lv nospiežot ikonu "Kazino" spēlētājs nokļūst lapā <https://www.spins.lv/casino>, kur spēle tiek palaista, nospiežot spēles ikonu "Visas spēles", pēc tam nospiežot spēles ikonu "Bow of Artemis".

5. Spēles norise

„Bow of Artemis” ir 8x8 spēļu automāts, kurā ir šādas iespējas:

- “Wild” simbols
- Ruļļu Sabrukšana
- Griezienu Papildspēles
- Medību Progresīvā Papildspēle
- “Buy The Hunt” opcija

Spēles noteikumi

Vispārējie noteikumi

1. Nepareiza darbība atceļ visas spēles un izmaksas.

“Wild” simbola noteikumi



- Šis ir “WILD” simbols, kas aizstāj visus citus simbolus.
- Tas parādās tikai “Wild Pack” un “Lucky Wild” papildspēļu laikā.
- Viens “WILD” simbols var veidot vairākas laimējošas kombinācijas ar dažādiem simboliem.

Ruļļu Sabrukšanas noteikumi

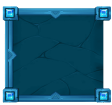
- Brukšanas papildspēles laikā pēc katra griezienu tiek izmaksāti laimesti par laimējošām kombinācijām, bet visi laimējošie simboli pazūd.
- Atlikušie simboli krīt uz leju, bet tukšās vietas ieņem jauni no augšas krītošie simboli.
- Ruļļu brukšana turpināsies, kamēr vairs nebūs laimīgo kombināciju vai griezienu papildspēļu.
- Visi laimesti tiek ieskaitīti spēlētāja kontā pēc tam, kad pirmā griezienu izraisītā brukšana ir beigusies.

Griezienu Paildpsēles noteikumi

- Pamatspēlē jebkura griezienu laikā, aiz standarta simboliem var parādīties īpašie krāsas marķējumi.
- Katru reizi, kad uz marķētās vietas tiek gūts laimests, tiek uzsākta īpaša griezienu papildspēle, kas ir atkarīga no marķējuma krāsas.



- Brūnā atzīme “The Chace Begins”. Pēc visu ruļļu brukšanas beigām, ekrāns tiek attīrīts no visiem simboliem un uz ekrāna parādās jauni simboli.



- Zilganzaļā piešķir “Wild Pack”. Pēc visu šī griezienu rezultātā izraisīto sabrukumu beigām, visi atsevišķie simboli uz ekrāna pārvēršas par “Wild” simboliem.



- Violetā piešķir “Big Game Hunter”. Pēc šī griezienā izraisītās sabrukšanas beigām, nejausā vietā uz ekrāna parādās 2x2 liels simbola bloks.



- Sarkanā piešķir “Collosal Game”. Pēc šī griezienā izraisītās sabrukšanas beigām, nejausā vietā uz ekrāna parādās 3x3, 4x4 vai 5x5 liels simbola bloks.



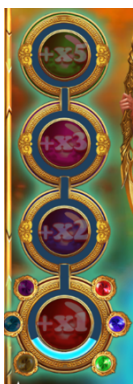
- Zilā piešķir “Lucky Wilds”. Pēc visu ruļļu sabrukšanas no pašreizējā griezienu beigām, uz ekrāna nejauši izvēlētās vietās nejauši parādās no 5 līdz 15 “WILD” simboliem.



- Zaļā piešķir “Power”. Pēc visu ruļļu sabrukšanas beigām, uz ekrāna nejauši izvēlētās vietās parādās no 10 līdz 30 no izvēlētās maksas simbola kopijas.

- Ja viena griezienu laikā tiek laimētas vairākas papildspēles, tās tiks izspēlētas sekojošā fiksētā secībā:
“The Chase Begins, Wild Packs, Big Game Hunter, Collosal Game, Lucky Wilds, Power ”

Medību Progresīvās Papildspēles noteikumi



- Pēc katra griezienu brukšanas rezultātā uzsprāgušo simbolu skaits tiek saskaitīts, uzpildot MEDĪBU metru.
- Pēc noteikta simbolu skaita sasniegšanas tiek aktivizēta MEDĪBU papildspēle.
- Metrs tiek atiestatīts atpakaļ uz nulli, kad laimestu veidojošie simboli vairs neuzsprāgst brukšanas rezultātā.
- Pamatspēles laikā sakrāj punktus ar ruļļu sabrukšanas un papildspēļu palīdzību, lai sāktu MEDĪBU 1. Līmeni.
- Ir jāsakrāj vismaz 105 punkti, lai aktivizētu papildspēli bez sākuma reizinātāja, tad, ja aktivizējošā griezienā ir savākti 130, 155 vai 185 punkti, papildspēle sākas ar reizinātāju x2, x3 vai x5.
- Reizinātājs tiek piemērots visiem laimestiem papildspēles laikā.
- MEDĪBAS sākas pēc tam, kad visas esošā griezienu izraisīto ruļļu brukšanas un papildspēles beidzas.
- Papildspēles laikā visos līmeņos visi griezienu modifikatori tiks garantēti izspēlēti noteiktā secībā reizi līmenī.
- Sakrāj nepieciešamo simbolu skaitu katrā līmenī, lai pārietu uz nākamo līmeni.
- 2. līmenis - sakrāj 140 laimējošos simbolus 1. līmeņa laikā, lai sasniegtu nākamo līmeni un pieskaitītu +x1 reizinātāju pie kopējā reizinātāja.

- Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 165, 190 vai 220 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts $\times 2$, $\times 3$ vai $\times 5$.
- 3. līmenis - sakrāj 140 laimējošos simbolus 2. līmeņa laikā, lai sasniegtu nākamo līmeni un pieskaitītu $\times 1$ reizinātāju pie kopējā reizinātāja.
- Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 170, 190 vai 220 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts $\times 2$, $\times 3$ vai $\times 5$.
- 4. līmenis - sakrāj 152 laimējošos simbolus 3. līmeņa laikā, lai sasniegtu nākamo līmeni un pieskaitītu $\times 1$ reizinātāju pie kopējā reizinātāja.
- Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 190, 200 vai 220 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts $\times 2$, $\times 3$ vai $\times 5$.
- 5. līmenis - sakrāj 152 laimējošos simbolus 4. līmeņa laikā, lai sasniegtu nākamo līmeni un pieskaitītu $\times 1$ reizinātāju pie kopējā reizinātāja.
- Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 190, 200 vai 220 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts $\times 2$, $\times 3$ vai $\times 5$.
- Papildspēle beidzas, ja nav sakrāts pietiekams laimējošo simbolu skaits, kas ļauj spēlētājam pāriet uz nākamo līmeni, vai visas 5. līmeņa papildspēles ir izspēlētas.

“Buy The Hunt” opcijas noteikumi

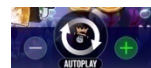


- MEDĪBU PAPILDSPĒLI var nekavējoties aktivizēt pamatspēles laikā, nopērkot to par summu, kas vienāda ar 100x no kopējās likmes.
- Iegādātā papildspēle sāksies pēc tam, kad beigsies visas pamatspēles grieziņa bruksšanas un papildspēles.
- Lai sasniegtu nākamo līmeni iegādātajā MEDĪBU raundā laimesta simboli ir jākrāj šādi:
- 2. līmenis - sakrāj 125 laimējošos simbolus 1. līmeņa laikā, lai sasniegtu nākamo līmeni un pieskaitītu $\times 1$ reizinātāju pie kopējā reizinātāja.
- Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 145, 165 vai 210 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts $\times 2$, $\times 3$ vai $\times 5$.
- 3. līmenis - sakrāj 130 laimējošos simbolus 2. līmeņa laikā, lai sasniegtu nākamo līmeni un pieskaitītu $\times 1$ reizinātāju pie kopējā reizinātāja.
- Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 150, 180 vai 230 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts $\times 2$, $\times 3$ vai $\times 5$.
- 4. līmenis - sakrāj 140 laimējošos simbolus 3. līmeņa laikā, lai sasniegtu nākamo līmeni un pieskaitītu $\times 1$ reizinātāju pie kopējā reizinātāja.
- Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 160, 190 vai 240 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts $\times 2$, $\times 3$ vai $\times 5$.
- 5. līmenis - sakrāj 160 laimējošos simbolus 4. līmeņa laikā, lai sasniegtu nākamo līmeni un pieskaitītu $\times 1$ reizinātāju pie kopējā reizinātāja.
- Ja 1. līmeņa laikā tiek sakrāti 180, 210 vai 250 laimējošie simboli, tad kopējam reizinātājam tiek pieskaitīts $\times 2$, $\times 3$ vai $\times 5$.

Spēles vadība

Lai spēlētu, rīkojieties šādi:

1. Lai mainītu likmes vērtību, lietojiet “**TOTAL BET**” izvēlni.



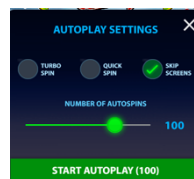
2. Izvēlieties monētas summu, reizinātāju un likmi.



3. Klikšķiniet uz ikonas “**Spin**”  . Ruļļi sāk griezties ar jūsu izvēlēto likmi.

Automātiskais vadības režīms:

1. Nospiežot **Autoplay** ikonu, Jūs varat izvēlēties:



- Sadaļa **Number of autospins** (Griezīenu Izvēlies, cik reizes pēc kārtas ruļļi griezīsies Automātiskajā režīmā).
- Sadaļa **Quick spin**. Ruļļi griežas ātrā režīmā.
- Sadaļa **Turbo spin**. Ruļļi griežas ļoti ātrā režīmā (uzreiz tiek parādīts rezultāts).

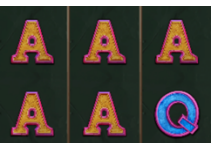
6. Nosacījumi, kuriem iestājoties dalībnieks saņem laimestu, un laimestu lielums [arī laimestu attiecība pret dalības maksu (likmi)]

Nosacījums, lai saņemtu laimestu, ir griezt ruļļus līdz uz tiem attēlotie simboli veidotu laimīgās kombinācijas uz aktīvajām izmaksas līnijām. Laimests atkarīgs no izveidotajām kombinācijām.

Teorētiskais atdeves procents (RTP): 95.02%

Maksimālā laimesta summa ir ierobežota ar maksimālo iespējamo laimestu spēlē, bet nepārsniedzot 250 000 EUR apmēru. Ja raunda kopējais laimests sasniedz 250 000 EUR apmēru, raunds beidzas nekavējoties un tiek piešķirts maksimālais laimests un visas atlikušās papildspēles tiek izbeigtas

Izmaksu Tabula



- Lai parastie simboli veidotu laimīgo kombināciju, jāsakrīt sekojošiem apstākļiem:
- Visi simboli izmaksā laimestus ja ir 5 simboli blokos, kas ir savienoti horizontāli vai vertikāli. (skat. attēlā ar simbolu "A")
- Šī spēle tiek spēlēta 8x8 simbolu laukumā.
- Izmaksu koeficienti parādīti izmaksu attēlos.
- Palielinot likmi, proporcionāli mainās izmaksas
- Izmaksas Tabulas Attēlā parādīts ar 0.20 likmi.

25+	20-24	15-19	12-14	9-11	8	7	6	5	25+	20-24	15-19	12-14	9-11	8	7	6	5	25+	20-24	15-19	12-14	9-11	8	7	6	5	25+	20-24	15-19	12-14	9-11	8	7	6	5	25+	20-24	15-19	12-14	9-11	8	7	6	5										
\$200.00	\$40.00	\$10.00	\$5.00	\$2.50	\$1.00	\$0.50	\$0.30	\$0.20	\$100.00	\$20.00	\$10.00	\$5.00	\$2.50	\$1.00	\$0.50	\$0.25	\$0.15	\$0.10	\$30.00	\$5.00	\$2.00	\$1.00	\$0.50	\$0.15	\$0.10	\$0.06	\$0.05	\$20.00	\$4.00	\$1.50	\$0.75	\$0.40	\$0.12	\$0.08	\$0.05	\$0.04	\$15.00	\$3.00	\$1.00	\$0.50	\$0.30	\$0.10	\$0.06	\$0.04	\$0.03	\$10.00	\$2.00	\$0.75	\$0.40	\$0.20	\$0.07	\$0.04	\$0.03	\$0.02

7. Kārtība, kādā notiek pieteikšanās uz laimestu un kādā to izsniedz

Laimests tiek automātiski ieskaitīts klienta Spins.lv kontā.

8. Termiņš, līdz kuram azartspēles dalībnieks var pieteikties uz laimestu

Laimesti, kas nepārsniedz 720 euro tiek izmaksāti nekavējoties pēc spēles sesijas beigām. Laimesti no 720 euro līdz 14300 euro tiek izmaksāti 24 stundu laikā. Laimesti, kuri pārsniedz 14300 euro tiek izmaksāti ne vēlāk kā 30 dienu laikā un ne vairāk, ka divos maksājumos, no kuriem pirmais sastāda 30% no laimesta summas un tiek izmaksāts ne vēlāk 15 dienu laikā, bet otrs, kurš sastāda 70% no laimesta summas ne vēlāk, kā 30 dienu laikā.

9. Kur dalībnieks var vērsties pretenziju gadījumā, kā arī pretenziju izskatīšanas kārtība

Sūdzības un pretenzijas pieņem tikai rakstiskā veidā, 15 dienu laikā pēc spēles sesijas beigām Kompānijas administrācijā pēc adreses: Rīga, Ģertrūdes iela 12-7, LV-1010. Tāpat iespējams sazināties, atverot klientu atbalsta čatu mājaslapā vai rakstot uz support@spins.lv epasta adresi, un parakstot savu vēstuli ar drošu elektronisko parakstu, kas satur laika zīmogu. Sūdzības tiks izskatītas un atbildes tiek sniegtas 10 darba dienu laikā no to saņemšanas brīža.

10. Cita informācija, kuru azartspēles organizētājs uzskata par nepieciešamu.